СТРАННИК

Когда люди пришли в Галактику Пегас, не все из них смогли найти свой дом. Некоторые так и остались скитальцами, бесконечно странствуя по бездонным глубинам космоса и сталкиваясь с тем, что для обычных людей является лишь легендой. Там они нашли то, что назвали Бездной. Своего бога, чей шёпот в головах аколитов цивилизованное человечество считает лишь проявлением подсознания

Иногда к планетам приближались одинокие корабли Странников, или даже их бродячий флот, Перекати-поле. Космические скитальцы охотно торговали с туземцами, однако редко приглашали их на свои суда, а им самим возбранялось спускаться на поверхность. Однако 5 лет назад Глашатай, духовный лидер Перекати-поля, объявил, что Бездна сняла этот запрет. Никаких объяснений не последовало, но с тех пор то тут то там всё чаще замечают долговязые фигуры Странников.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Перекати-поле**: Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после 1d дней установки будет работать как новое, если оно вообще способно работать.
- ☐ **Одиночка**: При подлёте к планете или крупному обитаемому объекту, брось+Репутация. На 7-9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Это не значит, что вы встречались лично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

- ☐ **Слышащий**: Ты – проводник слова Бездны среди Странников, ты много с Ней беседуешь и поясняешь Её волю аколитам. У тебя +1 к максимуму Благосклонности Бездны, и ты в начале нового приключения имеешь одну Благосклонность (иные не имеют ни одной).
- ☐ **Оберегающий**: В космосе неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу твоего корабля. Наносишь +1 урона.
- ☐ **Сохраняющий**: В бесконечных странствиях самое важное – держать оборудование в порядке. Когда чинишь, на 7–9 выбираешь 2.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной** v1.1
Автор: Илья Сергеев
Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Нездешний, вопрошающий или пронизывающий взгляд

Очень длинные волосы, выбритый узор или лысый

Высокий и худощавый, гигант или миниатюрный

Бледная, синеватая или искусственно окрашенная кожа

СВЯЗИ

- ______________: Может стать аколитом Бездны.
- ______________: Напоминает моего потерянного друга.
- ______________: Не понимает нас и никогда не поймёт.
- ______________: ______________________________
- ______________: ______________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор, кредитный чип, поношенный комбинезон и герморюкзак, а также плазменный пистолет (*средняя, игнорирует щиты*). Однако у тебя нет ID.

Выбери 3:

- ☐ **Универсальный скафандр**: Ты можешь выходить в нем в открытый космос. Защита 1, *штатский, герметичный*.
- ☐ **Тросы**: Выстреливают на дистанцию до 10м, могут притягивать к тебе лёгкие предметы или тебя к тяжёлым. Если захватили предмет, то способны только сматываться, а не разматываться. Вреда не наносят;
- ☐ **Метаморфин**: Потрать 1 припас, чтобы избавиться ото всех последствий акклиматизации. Новые дозы можно достать на Перекати-поле. Или надеяться на удачу;
- ☐ **Лазерный резак** (*в упор/ближняя, точное*);
- ☐ **Малый экзоскелет**: Увеличивает мускульную силу и дает способность передвигать тяжёлые предметы. Усиливает только плавные движения, т.е. урон не увеличивает;
- ☐ **Зонд-анализатор**: Потрать 1 припас и запусти небольшую летающую сферу, способную осуществлять разведку, осмотр и вести видеозапись.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 3 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Акклиматизация: Когда ты прибываешь на планету, брось+Благосклонность. На 6– все характеристики уменьшаются на 1. На 7-9 выбери 1 характеристику — она уменьшается на 1. На 10+ у тебя общее недомогание (кашель, головная боль, слабость и т.д.). Акклиматизация улучшается на 1 категорию каждые 24 часа после приземления до полного излечения (6— становится 7—9, 7—9 становится 10+ и т.д.).

Белая ворона: Сложно не заметить, что ты Странник. Выбери 1 специализацию.

Благосклонность Бездны: Большинство Странников верит в существование в глубинах космоса великого сознания, сближение с которым есть лучший путь человека. Эта вера даёт Странникам большую силу. Потратив 1 Благосклонность, можно перебросить бросок любой характеристики (и корабля тоже) и выбрать лучший результат.

Бездна даёт Благосклонность только тем, кто исполняет Её просьбы. Ты услышишь просьбу Бездны, находясь в одиночестве и (выбери 1):

- медитируя в открытом космосе;
- оставляя Ей заметные послания на стенах;
- переделывая оборудование. В чужих руках оно может вести себя странно, а ремонт всеми, кроме Странников, составит 1d+1 дней.

Ведущий выберет из списка или придумает собственный вариант:

- Навредить кому-либо тем или иным способом;
- Всячески оберегать кого-либо от любых напастей, а то и подчиняться ему во всём;
- Принести жертву – отправить что-то в свободный полёт за пределы корабля;
- Отказаться от какого-либо задания;
- Отказаться от условностей в каком-либо действии.

Кроме того, когда ты испускаешь последний вздох, ты получаешь 1 Благосклонность. Иногда Бездна может подарить Благосклонность "авансом". На отказ исполнить просьбу может последовать Её неудовольствие.

ВАЖНО! Разговаривать с Бездной и тратить Благосклонность ты можешь только за пределами планет!

Общий дом: Репутация +1, когда общаешься с ветеранами космоса.

ИМЯ

ЯРОСТЬ | НАВЫК

КОНТРОЛЬ | РЕПУТАЦИЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ФИШКИ ПРИБЫЛИ

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

EXP: | УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Всем интересны космические байки**: Ты можешь собрать благодарных слушателей и во время рассказа невзначай узнавать у них интересующую информацию. Когда Ориентируешься в ситуации таким способом, можешь задать на 1 вопрос больше.
- ☐ **Глаза Бездны**: Потрать 1 Благосклонность, чтобы заразить своей верой 1 NPC, пообщавшись с ним. Он будет стараться помочь тебе в меру сил. Эффект проходит через 1—7 дней, затем жертва тебя сторонится.
- ☐ **Любимое дитя**: Если тебе грозит опасность, можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы она грозила кому-то другому (по твоему выбору), если такое возможно.
- ☐ **Метка Бездны**: Рассмейся безумным смехом и скажи что -нибудь про могущество Бездны. Урон увеличивается до 4, и получаешь тэг «Кровавый» на следующие 4 атаки, а если ты в это время игнорируешь угрозу и рвёшься напролом, 7-9 считается как 10+. После этого 10+ любого броска считается, как 7-9, пока не отдохнёшь 4 часа.
- ☐ **Мифы космоса**: Если ты рассказываешь легенды о космосе, Ведущий может в любой момент снять с тебя 1 Благосклонность и ввести легенду как реальность мира в игру, рассказав тебе о ней что-то полезное.
- ☐ **Пол и потолок**. В невесомости ты получаешь +1.
- ☐ **Родная стихия**: Ты можешь находиться в открытом космосе до 3 минут без какого-либо снаряжения.
- ☐ **Скрытый в пустоте**: Потрать 1 Благосклонность и спрячься. Тебя не заметят, пока ты не предпримешь активных действий. Можешь менять укрытие.
- ☐ **Случайные встречные**: Когда ты следишь за сенсорами, ориентируешься в ситуации или исследуешь, и твой ход касается другого космического корабля, 7—9 считается как 10+ (один раз для каждого корабля).
- ☐ **Усиленная специализация**:
  - **Слышащий**: Потратив Благосклонность, брось 2d. На 10+ Благосклонность остаётся с тобой.
  - **Оберегающий**. После броска на урон можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы нанести противнику 2 ранения, невзирая на его защиту.
  - **Сохраняющий**. Потрать 1 Благосклонность, чтобы за 1 день собрать нужное устройство (которое встречается в продаже) из подручных материалов. Ведущий может накладывать на это ограничения. Работает в т.ч. на планете.